

FZD

BRIEFING

Välj ett varumärke

FUZED (<https://www.fuzed.com/>)

Ett center som kombinerar gaming med fysisk aktivitet.

Plats: Det finns flera i Sverige, men vi ska fokusera på det som tillhör Borås stad.

Huvudbudskap

”Från spelare till skapare: Experimentera med AI och skapa ditt eget spel på 24 timmar”.

Definiera din målgrupp och dina kanaler

Ungdomar mellan 13 och 19 år i Borås.

STRATEGISK DEFINITION

Varumärkesvärden: Innovation, digital hälsa (sport + teknik), gemenskap och praktiskt lärande.

Kommunikationsmål:

- Att bekräfta intresset för programmering bland ungdomar i Borås.
- Att locka nya användare till FUZED-centret som ännu inte känner till det.

Kanaler: Instagram (Reels och Stories) och fysiska affischer på strategiska platser (Viskafors, VBytes...).

Berättartoner: Vänlig, direkt, motiverande och lite "nördigt" men tillgängligt.

Visuell ton: Modern, färgglad estetik (med FUZED:s färger), med bilder som blandar datorer och action.

AI-Game Jam – FUZED Borås (hela sommar)

- Datum “big event”: vecka 33 (torsdag - fredag - över natten).
- Torsdag - Fredag 13-14 - Tid: 20:00 → 10:00 (12h event)

Vi kommer att marknadsföra evenemanget under hela sommaren och anordna relaterade aktiviteter på FUZED, till exempel ”mini game jams” för alla åldrar, och höjdpunkten blir under sommarens sista vecka (vecka 33). Det kommer även att genomföras en kampanj i sociala medier som involverar alla sponsorer.

Under sommaren kommer vi göra extra insatser för tjejer och queera personer.

Kapacitet sista eventet: Max 40 deltagare

Deltagare: 13–19 år

BUYER PERSONA

Den ”digitala idrottaren” (den återkommande användaren)

Det här är den användare som redan känner till och uppskattar dynamiken i FUZED.

Profil: Ungdomar i åldern 10–19 år som redan är aktiva medlemmar.

- **Beteende:** Loggar in, fullgör sina obligatoriska 15 minuters träning med energi, spelar intensivt och återvänder till träningsområdet utan problem.
- **Motivation för AI-baserad Game Jam:** Att testa om deras passion för att spela kan omvandlas till en passion för att skapa. De lockas av den fysiska och mentala utmaningen under de 24 timmarna.
- **Användning av AI:** De kommer att se det som ett verktyg för att ”nivåhöja” sin spelupplevelse.

”Social Gamer” (Det relationsinriktade profilen)

Flickor, pojkar och ungdomar som ser FUZED som en trygg och social mötesplats.

Profil: Flickor och pojkar som främst kommer för kontakten med fritidsledarna och stämningen på centret.

Beteende: Vissa spelar, andra föredrar att umgås. Deras lojalitet gäller inte bara datorn, utan också den gemenskap ni har skapat.

Motivation för AI-baserad Game Jam: Det samarbetsinriktade. De kommer inte för den ”hårda” koden, utan för gruppupplevelsen, spelets visuella design eller berättelsen, och stöder sig på AI för att inte bli frustrerade av tekniken.

Användning av AI: Kreativt verktyg för konstnärlig design eller berättelser.

Den ”blivande programmeraren” (den nya målgruppen)

Detta är den viktigaste målgruppen för att uppnå ditt mål att undersöka intresset för programmering.

Profil: Ungdomar i åldern 10–19 år som ännu inte besöker FUZED. De är ”hardcore gamers” eller teknikentusiaster som tillbringar många timmar hemma.

Beteende: De har låg motivation för traditionell idrott, men en mycket stor nyfikenhet på hur videospel fungerar inuti.

Motivation för AI-baserad Game Jam: Det är den perfekta ”kroken”. De kommer för programmering och AI, och vi passar på att introducera dem till FUZED:s kultur av digital hälsa och sport.

Användning av AI: Teknisk copilot. Det är det som gör det möjligt för dem att försöka programmera ”något på riktigt”.

Format

- Individuellt eller i grupp
- Ta med egen dator eller använd FUZED:s

Vi fråga på Viskafors & VBite och dom var intresserade: 20–25 barn

Annika Dahl, som jobbar på Sjöboskolan, berättade också om intresset för programmering och dataspel i skolan:

"I årskurs 4 är ungefär 15–20 elever intresserade av spel, i årskurs 5 är det 10–15 elever, och i årskurs 6 cirka 5 elever. Vi har också haft en Minecraft-workshop i årskurs 4 som var väldigt populär."

Det visar att många elever, särskilt de yngre, är intresserade. Totalt kan minst 50 ungdomar vilja vara med.

Viktigt

Det är inte en tävling → fokus är på samarbete, lärande och att ha kul tillsammans.

HUR KOMMER TIMMARNNA ATT SE UT?

Profil

- Ungdomar 13–19 år
- Aktiva medlemmar i FUZED
- Känner redan till konceptet

Beteende

- Loggar in regelbundet
- Genomför 15 min träning utan problem
- Spelar intensivt och engagerat
- Rör sig naturligt mellan träning och gaming

Motivation (AI Game Jam)

- Testa att gå från att spela → skapa
- Attraheras av en 24h fysisk + mental utmaning
- Ser det som en ny nivå av prestation

Syn på AI

- Ett verktyg för att levela upp sin upplevelse
- Något som stärker deras kreativitet och skills

Event & Schema (AI Game Jam)

Kampanjen pågår hela sommaren, och under den sista veckan i augusti anordnas specialevenemang kopplade till aktiviteten. Den avslutas med en spännande utmaning: att börja designa sitt eget videospel klockan 20.00 på kvällen när vi stänger lokalen, och avsluta klockan 10.00 nästa morgon efter att ha visat resultatet för personalen. Ni kommer att använda de verktyg som ni har använt under sommaren i de ”miniaktiviteterna”. Det kommer att bli en intensiv kväll på anläggningen, där vi kommer att arbeta med vänskap, gemenskap och kreativ frihet...

VILKA TIDER GÄLLER?

19:00 – 20:00 → Välkomstsession

- Introduktion + regler
- Presentation av FUZED

20:00 → Middag

20:00 – 20:30 → Game changer

21:00 – 22:30 → Start designing your game

22:30 – 23:00 → Fysisk aktivitet

23:00 – 00:30 → YOU CAN DO THIS!
KEEP GOING!

00:30 → Midnight FIKA (Social paus enligt svensk tradition)

01:00 – 02:00 → Vila / Chill zone

- Viktigt i Sverige → möjlighet till återhämtning

02:00 – 04:00 → Utveckling

04:00 – 04:30 → Lätt aktivering

04:30 – 07:00 → Slutlig utveckling

06:00 – 06:30 → Frukost

06:00 – 07:00 → Under frukosten kommer ungdomarna att ombes att utvärdera aktiviteten.

07:00 → AVSLUTNING

Under kvällen kommer det att anordnas aktiviteter med anknytning till våldsförebyggande arbete. Dessutom kommer det att finnas en monter med information om ESC. Flera aktiviteter kommer att genomföras med hjälp av lokalens utrustning.

VAD SKA VI ÄTA?

MIDDAG

- Tortilla large 12-pack
- Gouda Skivad (1kg)
- Skivor Original Vegan
- Hummus (275g)
- Falafel (färdiglagad) (900g)
- Isbergssallat (200g)
- Gurka (300g)
- Tomat per kg
- Majs 3-pack (165g)
- Tacosås Mild/Medium
- Gräddfil 500ml
- Tortillachips / Nachos
- Cola zero (3x39kr)
- Orange zero (3x39kr)

FRUKOST

- Hönö Skärgårdskaka
- Laktosfri Flora Växtbaserad
- Bananer
- Gouda Skivad (1kg)
- Skivor Original Vegan

ÖVRIGHT

- Servetter (100 pack)
- Tallrikar (engångs) (20 pack)
- Muggar (50 pack)
- Bestick (Gaffel 20 pack)
- Soppåsar
- Plastfolie / förvaring (15m)

Total: 3174,72kr (ish)

PERSONALEN

Project leader:
Iratxe Olaizola +
Borås Stad
personallen

Den dagen öppnar FUZED klockan 19.00. Torsdagskvällar är normalt sett bara för tjejer, men just denna gång gör vi ett undantag efter godkännande från ansvariga. Vi vill förtydliga att detta är en engångshändelse och inte en permanent ändring. Det får alltså inte ses som en vana eller något som kommer att ske regelbundet utan giltig anledning.

Arbetarna börjar sitt skift kl. 18.30, efter att ha förberett allt redan dagen innan, och slutar kl. 07.00 på morgonen, vilket markerar slutet på sommaren.

VARFÖR AI-GAME JAM?

Syfte

Undersöka ungdomars intresse för programmering och AI-stöd
Omvandla spelande → skapande
Introducera nya ungdomar till FUZED

Vad får ungdomarna ut av det?

- 💡 Kreativitet → skapa egna spel och idéer
- 🧠 Digitala färdigheter → programmering + AI
- 🤝 Samarbete → arbeta i grupp, dela idéer
- 🏃 Balans → kombinera gaming + fysisk aktivitet

Varför är det viktigt?

Lockar en ny målgrupp (framtida programmerare)
Bryter stillasittande gaming → aktiv livsstil
Skapar en trygg och social miljö
Stärker självförtroende och problemlösning

Koppling till FUZED

Innovation + digital hälsa
Lärande genom att göra
Gemenskap i centrum

Från spelare till skapare – en ny generation digitala kreatörer

HUR SKA VI GÅ TILLVÄGA? VILKA AI-SYSTEM SKA VI ANVÄNDA?

Vi utgår från att många av våra deltagare inte har några tidigare kunskaper i programmering. Därför vill vi erbjuda dem kostnadsfria verktyg online som hjälper dem att utveckla ett logiskt tänkande inom programmeringsspråket.

- Scratch (<https://scratch.mit.edu/>). Detta verktyg kräver inga programmeringskunskaper för att man ska kunna börja programmera sitt eget videospel.

Deltagarna kommer att få detaljerade instruktioner om hur man använder dessa verktyg.

DEM SKÖTER VÅR MARKNADSFÖRING JUST NU?



TACK SÅ MYCKET!

Om du har ytterligare frågor, mejla: iratxe.olaizola.vargas@boras.se

Ring: 072-150 82 06